Munchkin® Steampunk



BLACK MONK

INSTRUKCJA

STEVE JACKSON GAMES

Bierz swój zaufany klucz, wkładaj cylinder i przygotuj się na walkę z Potworami, by zgarnąć ich Skarby… a wszystko to z pomocą NAUKI!

1. Zawartość Pudełka:

- 165 kart,
- 1 kość sześciościenna,
- Ta instrukcja.

2. Przygotowanie do gry

W grze może brać udział od 3 do 6 graczy. Dwóch graczy także może grać, ale zabawniej jest, gdy jest Was więcej. Będziesz potrzebował 10 żetonów dla każdego gracza (Nadadzą się monety, żetony pokerowe lub cokolwiek innego, co pozwoli Wam liczyć do 10, matematycznie!). Zamiast żetonów możesz użyć kości dziesięciościennych - po jednej dla każdego gracza - lub specjalnych munchkinowych liczników Poziomów. Żetony lub kości k10 ułatwią Wam liczenie aktualnych Poziomów Waszych postaci. W grze przydaje się też zwykła sześciościenna kostka (znajdziesz ją w pudełku). Najpierw rozdziel karty na Drzwi (z wizerunkiem mechanicznych drzwi na rewersie) i Skarby (ze stertą drogocennych łupów na rewersie). Przetasuj obydwa stosy. Następnie rozdaj każdemu graczowi osiem kart, czyli po 4 karty Drzwi i 4 Skarbów.

3. Operowanie Kartami

Trzymaj karty Drzwi i Skarbów w dwóch stosach, rewersami do góry (czyli zakryte). Dla obydwu stosów będą potrzebne odpowiednie stosy kart odrzuconych - trzymaj je rewersami do dołu (czyli odkryte). Nie wolno Ci przeglądać stosów kart odrzuconych, chyba że zagrasz kartę, która Ci na to pozwoli. Jeśli karty w którymś ze stosów się skończą, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i użyj ich ponownie. Jeśli karty się skończą, a nie ma żadnych kart odrzuconych, nikt nie może dobierać kart tego rodzaju, ale gra trwa nadal!

Twoja ręka: Karty, które trzymasz w ręce, nie biorą udziału w grze. Nie pomagają Ci, ani nie można Ci ich zabrać - chyba że polecenie wyraźnie mówi, że działa na Twoją rękę. Na koniec tury nie możesz mieć na ręku więcej niż 5 kart.

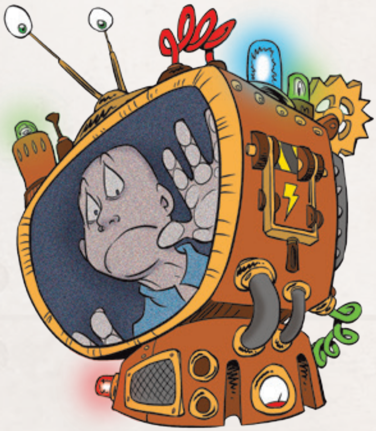
Niesione Przedmioty (karty „w grze"): Skarby możesz zagrywać z ręki na stół, stają się wtedy niesionymi przez Ciebie Przedmiotami (patrz: „Przedmioty"). Mogą to być również Klasy (jeśli jakąś masz). Niektóre Klątwy oraz inne karty także zostają na stole po zagraniu. Takie karty uznaje się od teraz za będące „w grze". Wszystkie karty w grze muszą być widoczne dla pozostałych graczy.

Kiedy można zagrywać karty: Karty można zagrywać w określonych momentach, w zależności od rodzaju karty (patrz: „Kiedy zagrywać karty"). Karty w grze nie mogą wrócić na Twoją rękę - musisz je odrzucić lub sprzedać, jeśli chcesz się ich pozbyć.

4. Tworzenie Postaci

Zaczynasz grę na pierwszym Poziomie bez jakiejkolwiek Klasy (ha, ha). Na początku gry płeć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja, ale może się to zmienić w trakcie rozgrywki. Spójrz na osiem kart, z którymi rozpoczynasz grę. Jeśli są wśród nich jakieś Klasy, to możesz, jeśli chcesz, zagrać jedną z każdego typu teraz - połóż ją na stole przed sobą. Jeśli masz na ręce jakieś Przedmioty, możesz je również zagrać przed siebie na stół. Jeśli masz jakieś wątpliwości, czy warto zagrać kartę teraz, czytaj dalej

albo po prostu idź na całość i zagraj wszystko, co się da. Pamiętaj, dla Nauki wszystko!



5. Rozpoczecie i Zakończenie Gry

Zdecydujcie, kto będzie zaczynał, w dowolny sposób, na jaki się zgodzicie - my proponujemy rzut kością, ale zależy to już od Was.

Gra toczy się w kolejkach składających się z faz (patrz: „Fazy kolejki"). Gdy gracz skończy swoją kolejkę, rozpoczyna się kolejka gracza po jego lewej i tak dalej. Pierwszy gracz, który osiągnie Poziom 10, wygrywa - ale 10 Poziom można zdobyć tylko zabijając Potwora, chyba że na jakiejś karcie jest wyraźnie napisane, że możesz wygrać dzięki niej. Jeśli kilku graczy zdobędzie Poziom 10 jednocześnie, wygrywają razem.

6. Fazy Kolejki

Na początku swojej tury możesz wyłożyć karty z ręki na stół, zdecydować, których Przedmiotów chcesz używać, a których np. nie możesz, bo są zastrzeżone dla innej Klasy, możesz także wymieniać się i handlować Przedmiotami z innymi graczami oraz sprzedawać Przedmioty za Poziomy. Jeśli już przygotujesz swoją postać do walki i zrobisz porządek z kartami, możesz przejść do fazy 1.

(Faza 1) Otwórz Drzwi: Dobierz jedną kartę ze stosu Drzwi i połóż ją rewersem do dołu (odkrytą) na stole. Jeśli jest to Potwór, musisz z nim walczyć (patrz: „Walka").Rozwiąż walkę do końca, zanim przejdziesz do dalszych faz. Jeśli spotkałeś

Wpływ zasad na kartach na zasady z instrukcji

Ta instrukcja zawiera ogólne zasady gry. Karty mogą dodawać specjalne, dodatkowe zasady, więc w zdecydowanej większości przypadków, jeśli instrukcja nie zgadza się z kartą, należy użyć zasady z karty. Zasady na kartach mają pierwszeństwo nad instrukcją. Jednak zignoruj efekt, jaki karta może dawać, jeśli jest on w konflikcie z jedną z poniższych zasad. Chyba że na karcie jest wyraźnie napisane, że jest ona wyjątkiem i te zasady jej nie dotyczą.

1. Nic nie może zmniejszyć Poziomu postaci poniżej Poziomu 1., jednak efekty kart mogą zredukować siłę bojową postaci lub Potwora w walce poniżej 1.
2. Awansujesz o Poziom po walce, tylko jeśli zabiłeś Potwora.
3. Nie możesz zgarniać nagrody za pokonanie Potwora (tzn. Skarbów i Poziomów) w czasie trwania walki. Musisz zakończyć walkę, zanim zbierzesz łup.
4. Musisz zabić Potwora, żeby zdobyć Poziom 10., nie możesz kupić zwycięskiego Poziomu ani zdobyć go dzięki kartom typu „Zyskujesz 1 Poziom" itp.

Wszystkie spory powinny być rozstrzygane w trakcie głośnej kłótni, w której właściciel gry ma ostatnie słowo. Możesz także poszukać odpowiedzi na nurtujące Cię pytania i wątpliwości na stronach: **munchkin.pl**, **munchkin.sjgames.com** lub na munchkinowym profilu na Facebooku: **fb.com/MunchkinPL** oraz na naszym oficjalnym forum internetowym **forum.munchkin.com.pl**. Na forum znajdziesz także najnowszą wersję zasad, dział z najczęściej zadawanymi pytaniami oraz poradami naszych munchkinowych ekspertów. Ale zabawniej jest się pokłócić.

i zabiłeś Potwora, zdobywasz 1 Poziom (lub, w przypadku potężniejszych przeciwników, 2 Poziomy - będzie to zaznaczone na karcie Potwora). Zyskujesz także właściwą liczbę Skarbów - to także jest zaznaczone na karcie Potwora. Skarby dobierasz rewersem do góry (zakryte), jeśli zabiłeś Potwora sam, a rewersem do dołu (odkryte), jeśli ktoś Ci pomagał. Jeśli spotkałeś Potwora, lecz Uciekłeś, nie dostajesz żadnych Skarbów. Jeśli wyciągnięta karta to Pułapka, zastosuj się natychmiast do opisanego na niej polecenia, a następnie odrzuć ją. Jeśli wyciągnąłeś dowolną inną kartę, to możesz wziąć ją na rękę lub natychmiast zagrać.

(Faza 2) Szukaj Guza: Jeśli w poprzedniej fazie NIE spotkałeś Potwora, to teraz możesz zagrać Potwora z ręki (jeśli jakiegoś masz, oczywiście) i walczyć z nim na normalnych zasadach (patrz: „Walka"). Nie zagrywaj Potwora, jeżeli wiesz, że go nie zabijesz, chyba że liczysz na pomoc pozostałych graczy lub masz inny niezwykle chytry plan.

(Faza 3) Przeszukaj Pokój: Jeśli nie spotkałeś Potwora oraz nie Szukałeś Guza, to masz prawo Przeszukać Pokój - dobierz jedną zakrytą kartę ze stosu Drzwi i weź ją na rękę. Jeśli spotkałeś Potwora, ale musiałeś uciekać, to nie możesz Przeszukać Pokoju.

(Faza 4) Okaż Miłosierdzie: Jeśli na końcu swojej tury masz na ręce za dużo kart (więcej niż 5), to lepiej natychmiast zagraj te, które możesz. Inaczej musisz oddać nadmiar żyjącemu graczowi na najniższym Poziomie. Jeśli jest remis, podziel karty tak równo, jak to możliwe (ale sam decydujesz, kto dostaje większą część). Jeśli to Ty masz najniższy Poziom (lub jesteś jednym z graczy na najniższym Poziomie), to po prostu odrzuć nadwyżkę. Teraz zaczyna się tura gracza po Twojej lewej stronie.

7. Walka

Walka rozpoczyna się natychmiast, gdy dobierzesz Potwora z talii w fazie Otwierania Drzwi albo gdy zagrasz go z ręki w fazie Szukania Guza.

Żeby rozstrzygnąć walkę, porównaj swoją siłę bojową (Poziom+bonusy) z siłą bojową (Poziom+bonusy) Potwora. Poziom Potwora podany jest na górze jego karty. Jeśli Twoja siła bojowa (Poziom, wraz ze wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi bonusami z używanych przez Ciebie Przedmiotów, zdolności klasowych oraz innych kart) jest wyższa niż siła bojowa Potwora (Poziom wraz z jego bonusami i innymi modyfikatorami), zabijasz go. Jeśli jest remis lub Potwór ma wyższą siłę w bojową, przegrywasz i musisz Uciekać albo spotka Cię Marny Koniec! Jeśli zabiłeś Potwora, to zgarniasz tyle Skarbów i Poziomów, ile jest wskazane na jego karcie (jeżeli na karcie nie ma określonej liczby Poziomów, to po-

Kiedy możesz wykonywać akcje

W dowolnym momencie możesz:

- Odrzucić Klasę.
- Zagrać kartę Zyskujesz 1 Poziom.
- Zagrać Klątwę.

W dowolnym momencie… o ile nie uczestniczysz w walce, możesz:

- Wymienić się Przedmiotami z innym graczem (on też nie może właśnie walczyć).
- Zamienić używane właśnie Przedmioty na inne.
- Zagrać kartę, którą właśnie otrzymałeś (niektóre karty można zagrać także w trakcie walki, patrz wyżej).

W trakcie swojej tury:

- Zagrać nową Klasę (w dowolnym momencie).
- Sprzedać Przedmioty, by zyskać 1 Poziom (nie w trakcie walki).
- Zagrać Przedmiot (większość Przedmiotów nie może być zagrywana w trakcie walki, ale niektóre Przedmioty jednorazowego użytku mogą (patrz: „Przedmioty jednorazowego użytku").

konanie takiego Potwora daje 1 Poziom).

Czasami na karcie Potwora będzie napisane, że można go pokonać bez walki. To nadal liczy się jak „zwycięstwo”, ale nie zdobywa się za nie Poziomów. Nie zdobywa się też Skarbów, chyba że karta wyraźnie mówi inaczej. Niektóre Potwory mają specjalne zdolności, które wpływają na walkę (np. bonus przeciwko konkretnej Klasie) - pamiętaj, żeby wziąć je pod uwagę.

Oprócz niesionych Przedmiotów możesz również używać w walce kart jednorazowych, zagrywanych z ręki - są to Przedmioty oznaczone napisem „jednorazowego użytku” lub karty dające Ci Poziom. Karty, których możesz używać w walce, są odpowiednio opisane (np. „Użyj w trakcie dowolnej walki”, „Użyj w dowolnym momencie”). Możesz także używać jednorazowych Przedmiotów, które masz na stole. Odrzuć je po walce, bez względu na to, czy wygrałeś, czy nie.

Pamiętaj, że zarówno na Twoją postać, jak i na Potwora można zagrywać różne karty modyfikujące waszą siłę bojową, dające pozytywne i negatywne modyfikatory. Inni gracze także mogą wpływać na waszą siłę w walce, zagrywając różne karty. Szczegółowe modyfikatory i zasady będą opisane na tych kartach. Niektóre karty Drzwi także mogą być zagrywane w walce, np. Wzmocnienia Potworów.

W trakcie walki nie można kraść ani handlować. Nie możesz także sprzedawać Przedmiotów, doposażać swojej postaci Przedmiotami z ręki (z wyjątkiem zastosowania kart „jednorazowego użytku”) oraz odrzucać Przedmiotów. Jeśli pojawił się już Potwór, to musisz z nim walczyć z takim ekwipunkiem, jaki masz w grze, plus dowolną liczbą Przedmiotów jednorazowego użytku. Uważaj jednak - ktoś może zagrać podłą kartę lub użyć jakiejś specjalnej zdolności, nawet jeśli byłeś już pewien swojego zwycięstwa.

Kiedy ogłaszasz, że pokonałeś Potwora, musisz odczekać wystarczająco długo, by dać innym graczom czas na reakcję (2,66 sekundy to wystarczająco długo). Dopiero potem zabijasz Potwora, zyskujesz Poziom i zabierasz Skarb - inni gracze oczywiście będą nadal skarżyć się i kłócić. Jeśli nie możesz pokonać Potwora, masz dwa wyjścia: prosić o pomoc lub próbować Uciec.

Jeśli zabijesz Potwora, to natychmiast dostajesz Poziom (lub 2, w przypadku niektórych bardzo groźnych Potworów). Jeśli zabiłeś kilka Potworów, dostajesz Poziomy za każdego z nich!

Pomoc: Jeśli wiesz, że nie uda Ci się pokonać Potwora w pojedynkę, możesz poprosić dowolnego gracza o pomoc w walce. Jeśli odmówi, możesz poprosić innego gracza, i tak dalej, aż wszyscy Cię oleją albo ktoś jednak zdecyduje się pomóc. Tylko jeden gracz naraz może Ci pomagać w walce.

Możesz próbować przekupić innych graczy, by Ci pomogli. Prawdopodobnie nawet będziesz musiał. Możesz zaoferować każdy (a nawet wszystkie) ze swoich niesionych Przedmiotów (w grze) lub dowolną liczbę ze Skarbów Potwora. Jeśli zgodzicie się na podział Skarbów Potwora, ustalcie, kto wybiera pierwszy. Kiedy ktoś pomaga Ci w walce, dodajesz jego siłę bojową do swojej.

Specjalne zdolności Potworów działają również przeciwko graczowi, który Ci pomaga i vice versa. Na przykład, jeśli pomaga Ci Oficer, może użyć swojej zdolności



Głos Autorytetu, by odstraszyć dodatkowe Potwory. Ale jeśli walczysz z **Ulotnym Czasem** i pomaga Ci Odkrywca, Potwór dostaje +4 (jeśli Ty też jesteś Odkrywcą, Potwór

Wtrącanie się w Walkę

Możesz ingerować w walki innych graczy na kilka sposobów:

Zagraj kartę jednorazowego użytku:
Jeśli masz jakiś Przedmiot z takim opisem, możesz użyć go przeciwko Potworowi, z którym walczy twój przyjaciel.
Oczywiście wypadki się zdarzają i możesz „zupełnie przez przypadek” użyć tej samej karty przeciwko przyjacielowi...

Zagraj kartę wzmacniającą Potwora:
Te karty sprawiają, że walka staje się trudniejsza, ale zwycięstwo daje większe korzyści. Możesz je zagrywać albo w trakcie swojej walki (ostrożnie!), albo w trakcie walki kogoś innego.

Zagraj Zbłąkanego Potwora:
Ta karta pozwoli Ci dodać Potwora z ręki do dowolnej walki.

Rzuć Klątwę na swojego kompana, jeśli jakąś masz.

nie dostaje bonusu dwa razy). Jeśli suma siły bojowej (Poziomów i bonusów) Twoich i Twojego pomocnika jest większa od siły bojowej Potwora, to zostaje on zabity. Odrzuć jego kartę i weź jego Skarb. Ty zdobywasz Poziomy za zabitego Potwora, Twój pomocnik nie.

Ucieczka i Marny Koniec: Jeśli nikt nie chce Ci pomóc lub jeśli ktoś próbował Ci pomóc, lecz przegraliście (zwykle dzięki kolektywnemu wysiłkowi pozostałych graczy) - musisz Uciekać (Twój niezbyt pomocny pomocnik również).

Jeśli próbujesz Uciekać, nie zdobywasz żadnych Poziomów ani Skarbów. Nie przeszukujesz również pomieszczenia (czyli nie dobierasz Drzwi rewersem do góry w fazie 3). No i nie zawsze udaje się zwiać…

Rzuć kostką sześciościenną. Ucieczka udaje się przy wyniku 5 lub więcej. Niektóre Przedmioty zwiększają szansę powodzenia Ucieczki, podczas gdy specjalne zdolności niektórych Potworów zmniejszają Twoje szanse. Jeśli uda Ci się Uciec, odrzuć Potwora. Nie zdobywasz jego Skarbu. Zwykle nie dzieje się nic złego, ale na wszelki wypadek przeczytaj kartę - niektóre Potwory potrafią dokuczyć, nawet jeśli im Uciekłeś!

Jeśli nie uda Ci się Uciec, Potwór Cię łapie i następuje Marny Koniec, opisany na jego karcie. Efekty bywają różne, od konieczności odrzucenia Przedmiotów, przez utratę Poziomów, aż do Śmierci.

Jeśli dwóch graczy walczyło razem przeciw Potworowi, lecz przegrali, to obydwaj muszą Uciekać. Rzucają kostkami osobno. Potwór łapie tylko tych, którym nie udał się rzut na Ucieczkę. Jeśli Uciekasz przed kilkoma Potworami, rzuć osobno na Ucieczkę dla każdego z nich, w wybranej przez siebie kolejności, i zastosuj Marny Koniec każdego, który Cię złapie. Po walce i rozstrzygnięciu Ucieczki, odrzuć Potwory.

Śmierć: Kiedy umierasz, tracisz cały swój stan posiadania, a Potwory dają Ci już spokój. Zatrzymujesz tylko swoje Klasy, Poziomy oraz Klątwy (jeśli nadal działają) - żeby Twoja nowa postać wyglądała dokładnie tak samo jak poprzednia. Zatrzymujesz również kartę **Super Munchkin**, jeśli takową posiadasz. Twoi kumple mogą ograbić Twoje zwłoki z wszelkiego dobytku.

Ograbianie zwłok: Połóż karty z ręki rewersami do dołu (odkryte) obok tych, które miałeś w grze. Zaczynając od gracza na najwyższym Poziomie (remisy rozstrzygnij rzutem kością), każdy wybiera i zatrzymuje jedną kartę. Jeśli skończą Ci się karty, pozostali gracze muszą obejść się smakiem. Jeśli jakieś karty Ci zostaną, odrzuć je. Martwe postaci nie mogą otrzymywać żadnych kart, nawet w ramach Miłosierdzia, ani awansować o Poziom. Twoja nowa postać pojawia się w grze na samym początku kolejki następnego gracza i może od razu pomagać innym w walce - ale na razie nie ma żadnych kart. Swoją następną kolejkę

rozpocznij od dobrania czterech kart z każdego stosu, rewersami do góry i zagrania dowolnej Klasy i Przedmiotów (tak, jakbyś zaczynał grę).

Nagrody: Kiedy zabijesz Potwora, zdobywasz 1 Poziom, chyba że karta Potwora mówi inaczej. Dostajesz też wszystkie strzeżone przez niego Skarby! Każdy Potwór ma podaną na karcie liczbę Skarbów. Dobierz wskazaną liczbę Skarbów, pamiętaj o ewentualnych zmianach płynących z zagranych Wzmocnień Potworów. Jeśli walczyłeś sam, karty dobierasz rewersami do góry (zakryte). Jeśli ktoś Ci pomagał, dobierasz rewersami do dołu (odkryte), żeby wszyscy widzieli, co dostałeś. Możesz od razu zagrać dobrane karty, nawet jeśli tylko pomagałeś w walce. Jeśli pokonałeś Potwora przy użyciu jakiejś specjalnej zdolności czy karty, nie dostajesz Poziomów, możesz też nie dostać Skarbów - sprawdź, co na ten temat jest napisane na karcie.

8. Statystyki Postaci

Na każdą postać składają się steampunkowe Bronie, Zbroja, wypasione gadżety i dwa atrybuty: Poziom i Klasa. Możesz np. opisać swoją postać tak: „Jestem 8-poziomowym Mechanikiem z **Elektrogetrami**, **Mechanicznym Kirysem** oraz **Rusznicą Lorda Sterlinga**". Na początku gry płeć Twojej postaci jest taka sama jak Twoja.

Poziom: Określa, jaki jesteś pakerny (ale Potwory też mają Poziomy). Poziom może mieć wartość od 1 do 10. W trakcie trwania gry będziesz zdobywał i tracił Poziomy. Zdobywasz Poziom, jeśli zabijesz Potwora lub jeśli tak mówi zagrana karta. Możesz również sprzedać Przedmioty, żeby kupić Poziom (patrz: „Przedmioty"). Tracisz Poziom, jeśli tak mówi zagrana karta. Twój Poziom nigdy nie może spaść poniżej 1. Mimo tego w trakcie walki Twoja siła bojowa (suma twojego Poziomu wraz ze wszystkimi modyfikatorami) może być ujemna.

Klasa: Postaci mogą być Odkrywcami, Mechanikami, Oficerami lub Potentatami.

Jeśli nie masz karty Klasy, to nie masz klasy. (Tak, ten dowcip już tu był...) Każda Klasa ma specjalne zdolności, opisane na karcie. Zaczynają one działać, jak tylko zagrasz kartę Klasy, a przestają, jak tylko ją odrzucisz. Użycie większości specjalnych zdolności wymaga odrzucania

Przykład Walki

Arek jest 6-poziomowym Odkrywcą noszącym **Zbroję Aeronautyczną** (która daje mu +4 do siły bojowej w walce), uzbrojonym w **Laskowy Miecz**, **Laskowy Pistolet** oraz **Laskową Kartaczownicę Gatlinga** (razem dają mu bonus +9). Otwiera Drzwi i odkrywa **Żyroskopowego Faraona**, Potwora na 14 Poziomie. Arek ma siłę bojową 19 (6 Poziomów + bonus ze Zbroi + bonus z Laskowych Przedmiotów), Faraon 14, więc Arek wygrywa. Na razie...

Arek: Ha, no to po Faraonie. Wygrywam!

Zuza: Nie tak szybko. Patrz i się ucz…

Zuza zagrywa **Zasilany Radem**, ta karta daje Potworowi +5. Wynik obecnie wynosi 19 do 19. Jest remis, więc Arek przegrywa.

Arek: Niech to diabli!

Romek: Potrzebujesz pomocy? (Romek gra 5-poziomowy Potentatem uzbrojonym w **Marsjański Podgrzewacz** (+4) oraz **Order Św. Cuthberta** (+2), więc jego siła bojowa to 11. W połączeniu z Arkową 19, mają 30, czyli pewnie uda im się pokonać Faraona.)

Arek: A czego byś chciał?

Romek: Za Faraona są cztery Skarby oraz jeden dodatkowy, bo jest Zasilany Radem. Wezmę pierwszy i ostatni Skarb i masz moją pełną pomoc.

Arek patrzy na swoją kartę Odkrywcy i stwierdza, że niewiele mu jego Klasa pomoże. Zgadza się, więc na układ z Romkiem. Razem pokonują Faraona 30 do 19.

Zuza sprawdza, co ma jeszcze na ręku i okazuje się, że nawet jeżeli użyje wszystkich swoich jednorazowych Przedmiotów, nie będzie w stanie przeszkodzić chłopakom.

Arek: To wymazuję **Żyroskopowego Faraona** z historii, chyba że ktoś mi przeszkadza. Ktokolwiek?

Nikt się nie odzywa, więc Arek zdobywa Poziom i zgarnia Skarby. Romek dostaje pierwszy i ostatni Skarb. Tura się kończy i gra toczy się dalej…

kart. Aby użyć zdolności, możesz odrzucić dowolną swoją kartę, z ręki lub ze stołu. Jednak jeśli nie masz kart na ręce, to nie możesz „odrzucić całej ręki". Na karcie Klasy napisane jest, kiedy można używać poszczególnych specjalnych zdolności. Możesz odrzucić kartę Klasy w dowolnej chwili, nawet podczas walki („Nie chcę być już Potentatem!"). Po odrzuceniu karty Klasy stajesz się bezklasowcem (kawału o braku klasy tym razem nie będzie). Nie możesz mieć naraz więcej niż jednej Klasy, chyba że zagrasz **Super Munchkina**. Nie możesz mieć też naraz dwóch identycznych Klas.

Super Munchkin: Nie możesz mieć na raz więcej niż jednej Klasy, chyba że zagrasz Super Munchkina. Nie możesz mieć dwóch identycznych Klas na raz. Super Munchkina możesz zagrać w dowolnym momencie, w którym możliwe jest zagranie karty Klasy, tak długo jak posiadasz Klasę, by ją podpiąć. Jeśli zagrasz Super Munchkina mając tylko jedną Klasę, dostajesz wszystkie jej zalety (możliwość używania Przedmiotów zastrzeżonych dla tej Klasy oraz negatywne modyfikatory Potworów względem niej) i żadnej wady (możesz korzystać z Przedmiotów, z których normalnie dana Klasa korzystać nie może, a Potwory nie dostają przeciwko Tobie bonusów). Jeśli jednak Klasa ma zdolność, do użycia której trzeba ponieść jakiś koszt (np. odrzucić karty), cały czas musisz go ponieść - nie jesteś aż tak Super!



9. Skarby i Przedmioty

Skarbami są zarówno te Przedmioty, które dają Ci stały bonus, jak i te jednorazowego użytku oraz niektóre specjalne karty, które nie są Przedmiotami. Każda karta Skarbu może zostać zagrana od razu, gdy ją dostaniesz albo w dowolnym momencie Twojej tury, o ile nie uczestniczysz w walce (chyba że reguły na karcie wyraźnie mówią inaczej).

Przedmioty: Większość Skarbów to Przedmioty. Wszystkie Przedmioty mają wartość wyrażoną w Sztukach Złota (Bezwartościowe Przedmioty są warte 0 Sztuk Złota). Przedmioty, które aktualnie dają Ci bonusy, to Przedmioty używane. Przedmioty, których nie używasz, powinieneś przekręcić na bok. Nie możesz zmieniać aktualnie używanych Przedmiotów w trakcie walki ani podczas próby Ucieczki. Możesz nieść dowolną liczbę Małych Przedmiotów, ale tylko jeden Duży Przedmiot. Każdy Przedmiot, który nie jest opisany jako Duży, jest Mały. Nie możesz tak po prostu odrzuć jednego Dużego Przedmiotu po to, by zagrać inny. Musisz go sprzedać, przehandlować albo stracić na skutek Klątwy albo Marnego Końca, albo odrzucić go w ramach używania specjalnej zdolności Klasy bądź. Każda postać może naraz używać tylko jednego Hełmu, jednej Zbroi, jednej pary Butów, do dwóch Broni Jednoręcznych albo jednej Broni Dwuręcznej… chyba że jakaś karta pozwala Ci ignorować te limity, np. **Kanciarz**. Niektóre Przedmioty mają swoje ograniczenia, na przykład **Nożnego Reduplikatora** mogą używać tylko Mechanicy. Tylko przedstawiciele tej Klasy będą uzyskiwać bonusy z używania tego Przedmiotu.

Przedmioty, które nie mają wypisanych żadnych ograniczeń, mogą być używane przez każdego. Nie możesz tak po prostu

odrzucić Przedmiotu. Możesz sprzedać Przedmioty, by kupić Poziom, handlować z innymi graczami albo oddać Przedmiot innemu graczowi. Przedmioty możesz też odrzucać, by aktywować specjalne zdolności Klas. Niektóre Klątwy albo Marne Końce Potworów także mogą Cię zmusić do odrzucenia czegoś.

Handlowanie: Możesz wymieniać się Przedmiotami (ale nie innymi kartami) z pozostałymi graczami. Możesz wymieniać się jedynie Przedmiotami ze stołu (będącymi w grze), ale nigdy kartami z ręki. Handlować możesz w dowolnym momencie, o ile ani Ty, ani gracz, z którym się wymieniasz, nie uczestniczycie w walce. Tak naprawdę najlepiej handlować poza swoją turą. Każdy Przedmiot, który jest wymieniany, musi być w grze. Możesz też oddać komuś Przedmiot, nie otrzymując nic w zamian, na przykład po to, by przekupić innych graczy - „Dam Ci ten miecz, jeśli nie pomożesz Jasiowi". Możesz pokazywać swoje karty innym graczom. Dlaczego mielibyśmy Ci tego zabronić?

Sprzedawanie Przedmiotów: W dowolnym momencie swojej tury, poza walką oraz Ucieczką, możesz odrzucić Przedmioty o łącznej wartości 1000 Sztuk Złota, by dostać 1 Poziom (karty „Bezwartościowe" liczą się za 0 Sztuk Złota). Nie dostaniesz reszty, jeśli odrzucisz więcej. Jednak jeśli uda Ci się odrzucić od razu 2000 Sztuk Złota, to otrzymasz 2 Poziomy itd. Możesz sprzedawać Przedmioty zarówno z ręki, jak i ze stołu. **Nie możesz kupić zwycięskiego 10 Poziomu, musisz go wygrać w walce.**

Przedmioty jednorazowego użytku: Karta Skarbu, na której napisane jest „jednorazowego użytku" uznawana jest za Przedmiot, którego można użyć tylko raz.

Więcej Munchkinów

Jeśli w tym miejscu czujesz munchkinowy głód, po pierwsze: nie panikuj, to zupełnie normalne objawy. Aby go zaspokoić możesz odwiedzić nasze strony internetowe: **munchkin.pl** oraz **munchkin.sjgames.com**; znajdziesz tam najnowsze informacje, terminy turniejów, rozszerzenia i uaktualnienia zasad, odpowiedzi na najczęstsze pytania i wiele innych. Aby porozmawiać o zasadach albo poznać naszą munchkinową ekipę, zapraszamy Cię na nasze fora:
forum.munchkin.com.pl
forums.sjgames.com.
A jeśli chcesz się socjalizować, to polub nasze profile na Facebooku:
fb.com/MunchkinPL
fb.com/sjgames.munchkin

Munchkin XXL

Badania wykazały, że 8,4 z 9,7 graczy ***Munchkina*** nie może się od niego oderwać i przestać w niego grywać. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, jak przenieść swoją grę w ***Munchkina*** na trochę inny poziom.

Łączenie różnych gier z serii Munchkin: Możesz połączyć dwie i więcej podstawek lub dodatków z różnych światów Munchkina, aby stworzyć multikultowy mix. Mechanik walczący z Cthulhu? Potentaci Zombie? Nie ma problemu!

Dodatki: Każda „podstawka" do ***Munchkina*** ma, lub będzie miała dodatki, które dają nowe Potwory i Skarby oraz kupę innych kart. Możesz je dostać w swoim lokalnym sklepie z grami, albo, jeśli takiego nie masz, na naszej stronie: **munchkin.pl**.

Epicki Munchkin! Dla niektórych graczy gra do 10 Poziomu to za mało. Śmiało możecie zagrać w Epickiego Munchkina do Poziomu 20. Zasady do Epickiego Munchkina znajdziecie na naszej stronie internetowej **munchkin.pl** lub na **munchkin.sjgames.com**.

I najważniejsze:

Zasady Szybszej Gry: Aby zagrać w szybszego ***Munchkina***, możesz dodać „Fazę 0" zwaną „Podsłuchiwaniem pod Drzwiami". Na początku swojej tury dobierz jedną, nową kartę Drzwi; możesz jej użyć od razu, lub zostawić na później. Po tym możesz przejść do normalnego otwierania drzwi. Jeśli przeszukujesz pomieszczenie, dobierz nowy Skarb, zamiast Drzwi. Możesz także dopuścić łączone zwycięstwo - jeśli gracz zdobędzie 10 Poziom walcząc z pomocnikiem, pomocnik również wygrywa, niezależnie od Poziomu, jaki posiada.

Większość tych kart jest używanych podczas walki, by pomóc graczom albo Potworom. Niektóre mają jednak inne efekty, więc uważnie czytaj karty! Mogą być zagrane z ręki albo ze stołu. Odrzuć je, jak tylko walka się zakończy.

Inne Skarby: Inne karty Skarbów (jak **Zyskujesz 1 Poziom**) nie są Przedmiotami. Na większości tych kart jest informacja, kiedy mogą zostać zagrane i czy zostają one w grze, czy też są odrzucane. Karty **Zyskujesz 1 Poziom** możesz zagrać na siebie albo na dowolnego innego gracza, w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki. Odrzuć je zaraz po użyciu. Nie możesz użyć karty **Zyskujesz 1 Poziom**, by dostać w ten sposób zwycięski Poziom, chyba że jest na niej wyraźnie napisane, że można dzięki niej wygrać!

10. Kiedy Zagrywać Karty

Potwory: Wyciągnięte rewersem do dołu w trakcie fazy Otwierania Drzwi atakują gracza, który je wylosował. Walka rozpoczyna się natychmiast. Zdobyte w inny sposób, mogą być zagrane z ręki w fazie Szukania Guza lub na innego gracza, przy pomocy karty **Zbłąkany Potwór**. Na potrzeby rozstrzygania zasad, każda karta Potwora reprezentuje jednego Potwora.

Nieumarłe Potwory: Kilka Potworów w talii jest oznaczonych jako Nieumarłe. Możesz zagrać dowolnego Nieumarłego Potwora z ręki do walki, aby pomóc innemu Nieumarłemu Potworowi, bez konieczności użycia karty **Zbłąkany Potwór**. Jeśli masz kartę, która może zamienić Potwora w Nieumarłego, to możesz zagrać ją ze zwykłym Potworem i zastosować powyższą zasadę.

Wzmocnienia Potworów: Pewien typ kart, zwany Wzmocnieniami Potworów, może podnosić lub obniżać siłę bojową Potwora. Mogą być zagrywane przez dowolnego gracza w trakcie dowolnej walki.

Wszystkie modyfikatory zmieniające Poziom Potwora dodaje się do siebie. Jeśli w walce uczestniczą dwa różne Potwory (dzięki karcie Zbłąkany Potwór), to zagrywając Wzmocnienie, należy wybrać, do którego Potwora będzie się ono odnosiło.

Zagrywanie Przedmiotów: Skarby możesz zagrywać natychmiast po ich otrzymaniu lub w dowolnej chwili w swojej kolejce, ale poza walką - chyba że karta mówi inaczej. Niektóre Skarby to karty „specjalne" (np. Zyskujesz 1 Poziom) - możesz zagrywać je w dowolnej chwili, chyba że tekst na karcie mówi co innego. Po wypełnieniu polecenia odrzuć je.



Używanie Przedmiotów: Wszystkich Przedmiotów „jednorazowego użytku" można używać ze stołu lub zagrywając je prosto z ręki. Pozostałe Przedmioty mogą być użyte, tylko jeśli leżą na stole. W swojej kolejce możesz zagrać je na stół i użyć ich od razu. Jeśli jednak pomagasz komuś w walce lub z innego powodu walczysz poza swoją kolejką, to nie możesz zagrywać nowych niejednorazowych Przedmiotów na stół. Możesz trzymać na stole Przedmioty, których nie wolno Ci legalnie używać. Przekręć karty takich Przedmiotów na bok. Są one „niesione", ale nie używane - ich bonusy i zasady nie działają na Ciebie.

Klątwy: Wyciągnięte rewersem do dołu, w trakcie fazy Otwierania Drzwi, natychmiast stosują się do gracza, który je wylosował. Zdobyte w inny sposób mogą zostać zagrane później, w dowolnej chwili na dowolnego gracza. W swojej turze lub turze innego gracza. W absolutnie dowolnej chwili, jasne? Nie ma nic zabawniejszego niż rzucenie na kogoś

Klątwy w momencie, gdy już myśli, że zabił Potwora, prawda? Klątwy muszą zostać rozwiązane natychmiast (jeśli to możliwe), a potem są odrzucane. Wyjątkiem są karty Klątw, które trwają do następnej walki lub takie, których efekt trwa, i trwa, i trwa… Będzie to opisane na karcie konkretnej Klątwy. Zatrzymaj te karty do czasu, aż się ich pozbędziesz.

Uwaga: Gdy ktoś zagra na Ciebie Klątwę, działającą „w trakcie następnej walki", podczas Twojej walki, jej efekt liczy się w tej właśnie walce! (Karty Klątw, które trzymasz na stole w ramach przypomnienia o ich efekcie, nie mogą zostać odrzucone na potrzeby korzystania z zdolności Klasy, ale brawo za pomysł!) Jeśli Klątwa może zadziałać na więcej niż jeden Przedmiot, ofiara wybiera, który Przedmiot jest celem. Jeśli Klątwa odnosi się do czegoś, czego nie masz - zignoruj ją. Może się zdarzyć, że będzie Ci się opłacać zagrać Klątwę na samego siebie. To dozwolone. I bardzo munchkinowe.

11. Mechanizmy

Jeśli jest steampunk, muszą być mechanizmy. Matematycy dowiedli tego już dawno. Czasami mechanizmy są widoczne, czasami nie. Wiele Potworów w tej grze ma na rysunkach mechanizmy. Nazwywane są, całkiem logicznie zresztą, „Zmechanizowanymi Potworami". Analogicznie, wiele Przedmiotów, które mają mechanizmy na rysunku, nazywane są „Zmechanizowanymi Przedmiotami".

Gdy jakaś karta odnosi się do Zmechanizowanego Przedmiotu albo Potwora, spójrz na grafikę umieszczoną na karcie. Tak dla większej zabawy w grze umieściliśmy kilka kart, które dodają mechanizmy do Potworów albo Przedmiotów.

Tak, niestety, przez to będziecie musieli zwracać uwagę na grafiki. Przepraszamy za tę niedogodność. Nam te grafiki się bardzo podobają i często je podziwiamy, nawet gdy nie musimy.

Zmechanizowane Potwory występujące w grze to: **Mechaniczna Ośmiornica, Latająca Czacha, Mechanicznogłowy, Złoty Golem, Żyroskopowy Faraon, Piekielna Machina, Samobieżny Lewiatan, Pułapka Na Myszy, Mechaniczna Królowa Wiktoria, Szarżujący Welocyped, Złom, Aparat Do Odbioru Telewizualnego, Złoty Teod'or** oraz **Tytan Pracy.**

Zmechanizowane Przedmioty to: **Zbroja Aeronautyczna, Automatyczny Monokl, Laskowa Piła, Mechaniczny Kirys, Mechaniczne Piwo, Mechaniczny Kastet, Zapasowa Zębatka, Rusznica Lorda Sterlinga, Karabin Martini-Henry, Order Św. Cuthberta, Nożny Reduplikator, Czaszko-Przystosowywacz, Fajka, Zębatki Do Rzucania, Generator Pary, Żelazko Parowe, Parowozowe Wrotki** oraz **Pulsacyjny Odsysacz.**



Liczniki Poziomów to nie oszustwo, to wykorzystywanie zasad!

Jeśli masz iPhone'a, iPoda Touch, iPada albo telefon z systemem Android, pokochasz naszą aplikację z licznikiem Poziomów.
W wyszukiwarce wpisz „Munchkin level counter" albo kliknij link na stronie: **levelcounter.sjgames.com**. Dostaniesz indywidualne bonusy w grze, wszystko po to, by kumple Ci zazdrościli… w końcu o to chodzi w *Munchkinie!*

Munchkin Steampunk

Zespół Steve Jackson Games:
Projekt Gry: Steve Jackson
Ilustracje: Phil Foglio
Prezes/Redaktor naczelny: Steve Jackson
Inżynieria Danych: Monica Stephens
CEO: Philip Reed
COO: Samuel Mitschke
Redaktor Zarządzający: Miranda Horner
Redaktor Linii *Munchkin*: Andrew Hackard
Asystent Redaktora: Devin Lewis
Produkcja Artystyczna: Alex Fernandez i Gabby Ruenes
Administracja Produkcji: Darryll Silva
Asystent Produkcji: Bridget Westerman
Korekta: Miranda Horner
Dyrektor Marketingu: Brian Engard
Dyrektor Handlowy: Ross Jepson
Playtesterzy: Chrissy Addy, Carlos Gandia, Jed Humphries, Michael Parker, Georgette Sullivan, Seth Thornberry, James Vicari oraz John Raymond Yanez.

Edycja Polska
Tłumaczenie, lokalizacja i produkcja: Black Monk Michał Lisowski
Opiekun projektu: Daria Pilarczyk
Skład i opracowanie graficzne: Dawid Bartłomiejczyk
Pomoc, pomysły i sugestie: Maciej Głuszek, Barnaba Drukała, Daria Pilarczyk, Szymon Poczwardowski, Konrad Fuczkiewicz, Marcin Bieliński oraz Dawid Bartłomiejczyk...
Dziękujemy Wam!

Więcej o grze na munchkin.pl
oraz munchkin.sjgames.com